

Groepsopdracht

Deze groepsopdracht is onderdeel van de gebruikerstest voor de aanschaf van een Leermanagementsysteem.

Dit is geen echte opdracht, maar mocht je je vervelen dan kan je onderstaande tekst lezen.

Humor

Humor is het vermogen om iets wat als grappig, amusant of geestig wordt ervaren aan te voelen, te waarderen of tot uitdrukking te brengen. Humor kan ook een aanduiding zijn van de expressie van iets komisch of grappigs in woord, daad of geschrift.

Er bestaan meerdere vormen van humor. Grappen zijn verhalen of vooropgezette situaties met een bedoelde humoristische of geestige strekking. Humor als fenomeen

Humor is een zeer subjectief fenomeen. Wat één iemand hilarisch vindt, is voor een andere flauw, ongepast of onbegrijpelijk. Individuele verschillen spelen een belangrijke rol, zoals verschillen in cultuur, leeftijd en opleidingsniveau, alhoewel ook hier geen algemene lijn kan worden getrokken. Zo houden kinderen bijvoorbeeld van slapstick, een eenvoudige en grove vorm van humor, terwijl volwassenen juist satire beter zullen waarderen, maar zijn er ook veel volwassenen die met slapstick kunnen lachen en kinderen die een satirische voorstelling van iets of iemand waar ze mee vertrouwd zijn ook als humoristisch kunnen ervaren.

Sommige vormen van humor, meestal rond taboes of gevoelige thema's, worden niet door iedereen amusant gevonden. Soms is dit louter een kwestie van een slecht gekozen moment en/of de smaak en ethische grenzen van het publiek. Bepaalde komieken en moppentappers kunnen de intentie hebben om deze gespreksonderwerpen bespreekbaarder te maken en spanningen weg te nemen. Andere willen dan weer vooral hun publiek choqueren of kwaad maken. Aangezien de reactie van het publiek onvoorspelbaar is, zijn zwarte humor of beledigende grappen soms zeer riskant.

Aanleidingen voor (elementen van) humor

Humor kan in de volgende situaties optreden:

- Plotselinge opluchting of vermindering van spanning.
- Bij een onverwachte (of verrassende) wending of een onverwacht antwoord op een bepaalde vraag of een ontknoping.
- Als vorm van leedvermaak, dit wil zeggen als anderen fouten maken, zich dom of onhandig gedragen of pech hebben. Het voorbeeld van de clown sluit hierbij aan. Ook de Belgen- en Nederlandermop kunnen gezien worden als een variant hierop. Een overheersend element van veel grappen is, dat er een slachtoffer in voorkomt. Dit kan een personage in de grap zijn, zoals iemand die over een bananenschil uitglijdt, maar ook de verteller, een "typetje", uitgebeeld door een cabaretier en de clown en in laatste instantie kan degene die de grap ondergaat het slachtoffer zijn, zoals in de zogenaamde "practical joke".

